

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Serial Kartun Spongebob Squarepants ini tidak dapat lepas dari adanya kekerasan yang digambarkan secara verbal maupun non verbal. Kekerasan tersebut tidak datang satu satu jenis saja, melainkan kekerasan yang ditampilkan berasal dari bermacam-macam bentuk. Episode *The Krusty Krushers* menjadi salah satu contoh bahwa kekerasan dapat digunakan untuk menunjukkan kekuasaan dan dapat digunakan untuk membela diri.

Penggunaan kekerasan sebagai upaya untuk menunjukkan kekuasaan digambarkan melalui kekerasan simbolik dengan memanfaatkan relasi yang dimiliki antar pelaku dan korban. Pada episode ini pemanfaatan relasi terjadi antara atasan dan karyawan. Tuan Krab memanfaatkan Sponegbob sebagai sarana untuk mendapatkan hadiah uang. Kemudian ada juga kekerasan yang dilakukan dengan cara *bullying* atau menindas seseorang atau suatu kaum yang lemah, hal ini dilakukan karena pelaku ingin merasa bahwa dirinya kuat dan tak seorangpun dapat menghalangi jalannya. Ada juga kekerasan yang digunakan sebagai ajang untuk memamerkan kekuatannya, hal ini ditujukan untuk mendapat pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Namun penggambaran kekerasan yang dilakukan oleh media seringkali bersifat imajiner atau mustahil dilakukan.

Kekerasan juga digunakan sebagai bentuk pembelaan diri atas perilaku tidak mengenakan yang diterima. Bentuk kekerasan ini lebih mengarah pada bentuk balas

dendam terhadap perlakuan yang sebelumnya diterima. Banyak orang menganggap segala perilaku kekerasan adalah sebuah perbuatan yang buruk, namun mereka tidak sadar bahwa tindakan kekerasan tersebut juga dapat dipicu oleh tindakan-lainnya yang mengakibatkan sebuah kekerasan dilakukan atas dasar pembelaan diri.

V.2. Saran

V.2.1. Saran Akademis

Fenomena kekerasan dalam kartun masih akan terus ada untuk beberapa waktu kedepan. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan bentuk penggambaran kekerasan dengan jenis simbolik, psikologis, fisik dan deprivasi. Karena itu peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar meneliti penggambaran jenis lain kekerasan dalam kartun.

V.2.2. Saran Praktis

Peneliti memiliki saran untuk para produser maupun animator film kartun, agar memperbanyak cerita yang mengandung pesan moral maupun pendidikan. Karena film kartun sekarang tanpa sadar isi kontennya lebih ditujukan untuk penonton remaja hingga dewasa dan untuk Media televisi untuk mengkategorikan serial kartun sebagai acara yang membutuhkan bimbingan dari orang tua. Hendaknya media televisi dapat melakukan survey kepada peontonnya mengenai porsi jam tayang serta mengedukasi pentingnya dampingan orang tua untuk anak-anak saat menonton.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abel, M. (2007). *Violent Affect Literature, Cinema, and Critique After Representasion*. London: University of Nebraska Press Lincoln and London.
- Baran, S. J. (2008). *Pengantar Komunikasi Massa, Jilid 2, Ed. 5*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Boyle, K. (2005). *Media and Violence: Gendering the Debates*. California: Sage Publications.
- Evra, J. V. (2004). *Television and Child Development*. London: Lea Publisher.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis: Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Kuswandi, W. (2008). *KOMUNIKASI MASSA: Analisis Interaktif Budaya Massa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lewis, J. (2016). *Media, Culture and Human Violence: From Savage Lovers to Violent Complexity*. London: British Library Cataloguing in Publication Data.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- (2011). *Teori Komunikasi Massa (Ed. 5)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Morrison. (2013). *Teori Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

- Mulyana, D. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2016). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Piliang, Y. A. (2016). *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Prasetya, A.B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Malang: Intrans Publishing.
- Sambas, S. (2015). *Sosiologi Komunikasi*. Bandung: CV. Pustaka SETIA
- Sobur, A. (2012). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Wahjuwibowo, I. S. (2018). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Wijana, I. D. P. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Jurnal:

- Anjari, W. (2014). Fenomena Kekerasan Sebagai Bentuk Kejahatan (*Violence*). *E Journal WIDYA Yustisia*, 1(1), 42-51.
- Ardiansyah. (2012). Film Animasi Sebagai Medium Dokumentasi Kekayaan Alam, Intelektual, Budaya, dan Dinamika Sosial Politik. *Humaniora*, 3(2), 668-677.

- Asrianti. (2019). Representasi Kekuasaan Dalam Wacana Kelas Di Sekolah Retorika: *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 12(1), 14-24.
- Hananta. (2013). Konten Kekerasan Dalam Film Indonesia Anak Terlaris Tahun 2009-2011. *Jurnal E-Komunikasi*, 1, (1), 1-12
- Karima, S & Christin, M. (2015). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Atas Presentasi Kekerasan Dalam Serial Film Kartun Little Krishna Episode 5 September 2014. *e-Proceeding of Management*, 2(2), 2237-2243
- Lestari, S. B. (2014). Fashion sebagai Komunikasi Identitas Sosial di Kalangan Mahasiswa. *Ragam, Jurnal Pengembangan Humaniora*, 14(3), 225-238
- Luzar, L. C., & Monica. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain Periklanan. *HUMANIORA*, Vol. 2 No 2, 1084-1096.
- Mardiana. S. (2013). Kekerasan Di Televisi dan Perkembangan Anak. *Jurnal Komunikasi*, 2(1), 48-54
- Marlina. (2015). Kelayakan Serial Animasi *Masha And The Bear* Sebagai Tontonan Anak-Anak. *Widyariset*, 18(2): 225-236
- Natalia, A.M. (2015). Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Film Comic 8. *Jurnal e-Komunikasi*, 3(2), 2-10
- Praditya I. D, Wimbari. S, dan Helmi, A.F. (1999), Pengaruh Tayangan Adegan Kekerasan Yang Nyata Terhadap Agresivitas. *Jurnal Psikologi*, 1 (1), 51-63
- Prayogo, F, Angela, C. dan Budiana, D. (2018). Representasi Kekerasan Dalam Film “The Secret Life Of Pets”. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2) 2-12
- Rumandjo, K. R. (2015) Hubungan Deprivasi Kolektif dengan Agresivitas. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(1), 22-30
- Sangidun. (2015). Pornografi Dalam Serial Anak (Analisis Semiotika Dalam Serial

Crayon Shin Chan). *Jurnal Komunika*, 9(1) 101-111

Tarr, B. A & Brown, T. J. (2013). Of Theory and Praxis: SpongeBob SquarePants and Contemporary Constructions of the American Dream. *American International Journal of Contemporary Research*, 3(11), 20-29

Toni. A dan Fachrizal. R. (2017). Studi Semiotika Peirce pada Film Dokumenter ‘*The Look of Silence: Senyap*’. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 137-154

Zakiyah, E.Z, Humaedi, S, dan Santoso, M. B. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan *Bullying*. *Jurnal Penelitian dan PPM*, 4(2), 129-389

Skripsi:

Stevi, S. (2020). *Penggambaran Kekerasan Simbolik pada Film*

“*Despicable Me 1, 2, 3*”. Fakultas Ilmu Komunikasi: Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Wijaya, N.K. (2013). *Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi*

Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants). Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta

Sumber Internet:

A.N, (2014, 21 Agustus). Anak dan Remaja Rentan Terkena Dampak Negatif

TV. *Komisi Penyiaran Indonesia* [on-line]. Diakses pada 27 September 2020 dari <http://kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/32262-anak-dan-remaja-rentan-terkena-dampak-negatif-tv>

Daftar Lengkap Nominasi Penghargaan Animasi Annie Awards 2019. (2019, 5

Desember). CNN Indonesia. Diakses pada tanggal 27 September 2020 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20191204075354-220-453953/daftar-lengkap-nominasi-penghargaan-animasi-annie-awards->.

Detik Health, (2010, 6 September). Efek Adegan Kekerasan Pada Anak. *Detik*

Health [on-line]. Diakses pada tanggal 8 November 2020 dari <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1435734/efekadegan-kekerasan-bagi-anak>.

Nurhayati, N. (2005, 24 Oktober). Anak, Film, dan Pengaruhnya. *Koran Tempo* [online]. Diakses pada 27 September 2020 dari <https://koran.tempo.co/read/gaya-hidup/54252/anak-film-dan-pengaruhnya>.

R.G. (2017, 18 Oktober). Tidak Semua Film Kartun Aman untuk Anak. Komisi Penyiaran Indonesia [on-line]. Diakses pada 27 September 2020 dari <http://kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/34148-tidak-semua-film-kartun-aman-untuk-anak>.

Rizka. (2019, Desember 24). Etika Baik di Tempat Kerja. *Indozone* [on-line]. Diakses pada 14 Desember 2020 melalui <https://www.indozone.id/life/N4sWgE/etika-baik-di-tempat-kerja/read-all>. Diakses 5 Mei 2020.

Syamsudin, (2015, 25 Juni). Doraemon dan Nobita: Sebuah Kisah Yang Ironis. *Kompasiana* [on-line]. Diakses pada 14 Desember 2020 dari <https://www.kompasiana.com/dasam/55110747a33311ae2dba9c3c/doraemon-dan-nobita-sebuah-kisah-yang-ironis-bermain-belajar-dan-sosial-3>